NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le **1 800 255-3700**

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Si necesitas ayuda para avanzar en los juegos, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".

Official Nintendo Seal ™

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

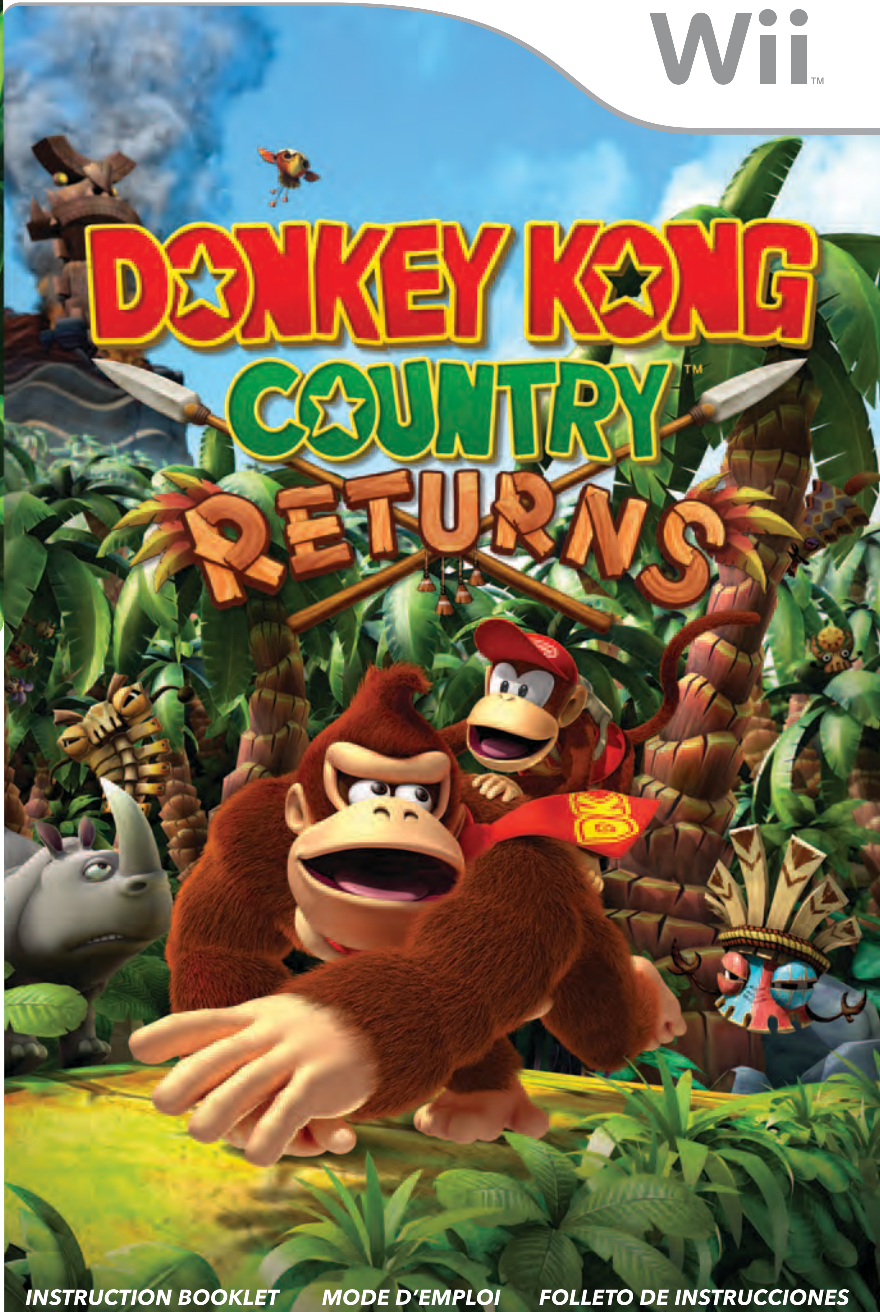
El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo®
NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

72319A

www.nintendo.com

PRINTED IN USA



INSTRUCTION BOOKLET *MODE D'EMPLOI* *FOLLETO DE INSTRUCCIONES*

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING – Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION – Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-R

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY
Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

© 2010 Nintendo. ™, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

Powered by mobiclip

CONTENTS

Prologue • 4
Controls • 5
Starting the Game • 7
Game Screens • 9
Actions • 13
Collectibles and Items • • • • • • • • • • • • • • • • • 19
Cranky Kong's Shop • • • • • • • • • • • • • • • • • • 20
Two-Player Cooperative Mode • • • • • • • • • • • 21
Cranky's Tips • 21
Super Guide • 22

LANGUAGE SELECTION

To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.

When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed, causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

⚠CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play. Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

PROLOGUE

Can't a tired old ape take a nap around here?? A bunch of shifty-eyed musical miscreants just kicked our volcano into overdrive and took over Donkey Kong Island! Enough with the noise, already!

These rhythmic rabble-rousers are up to no good. They've been putting some kind of musical mojo on all our animal buddies and toting off every banana in sight. And get this: they've even gone after Donkey Kong's secret hoard! Nothing burns that boy's biscuits like someone messing with his precious bananas!

Just what do they want with all those stolen bananas? Back in my day, I'd take care of this mysterious predicament without breaking a sweat, but Donkey Kong and his little pal Diddy Kong are all worked up and ready for action. If anybody can run, jump, cling, and swing to the bottom of all this banana burglary, it's those two!

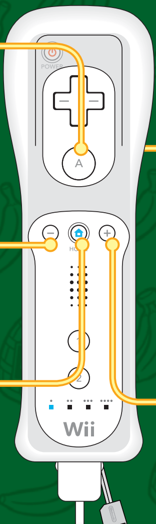
CONTROLS

Donkey Kong Country™ Returns can be played using the Wii Remote™ and Nunchuk™ controllers or a single Wii Remote controller held sideways. This manual will explain in-game controls assuming you are using the Wii Remote and Nunchuk controller configuration.

Wii Remote and Nunchuk

- Standard Controls
- Menu Controls
- Donkey Kong™ Controls (Two-Player Cooperative Mode)
- Diddy Kong™ Controls (Two-Player Cooperative Mode)

For advanced Donkey Kong's moves, please see pg. 13.
For advanced Diddy Kong's moves, please see pg. 15.



A Button

- Jump
- Press and hold to use Diddy Kong's Barrel Jet
- Confirm

– Button

- Display pause menu

HOME Button

- Display HOME Menu

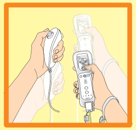
B Button

- Press and hold to grab barrels, vines, and cling patches. Release to throw barrels and let go of vines and cling patches.
- Back/Cancel
- Carry Diddy Kong
- Ride/Dismount Donkey Kong

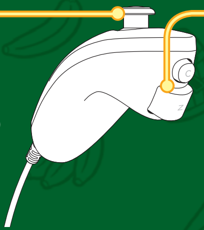
+ Button

- Display pause menu

Shake the Wii Remote and Nunchuk:



- Ground Pound
- Blow (while holding ◎ down)
- Roll (while holding ◎ left or right)



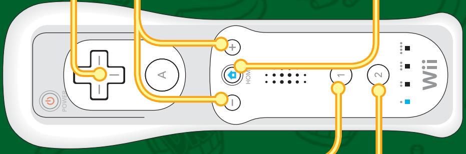
Control Stick

- Walk/Run (Hold ◎ left or right)
- Crouch (Hold ◎ down)
- Select item

Z Button

- Press and hold to grab barrels, vines, and cling patches. Release to throw barrels and let go of vines and cling patches.
- Carry Diddy Kong
- Ride/Dismount Donkey Kong

Wii Remote (Horizontal)



+Control Pad

- Walk
- Run (Hold 1)
- Crouch (Hold ✚)
- Select item

+/– Button

- Display pause menu

HOME Button

- Display HOME Menu

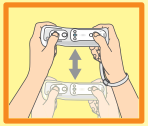
1 Button

- Press and hold to grab barrels, vines, and cling patches. Release to throw barrels and let go of vines and cling patches.
- Back/Cancel
- Carry Diddy Kong on back (Hold ✚)
- Ride Donkey Kong (Hold ✚) / Dismount Donkey Kong (Hold ✚)

2 Button

- Jump
- Press and hold to use Diddy Kong's Barrel Jet
- Confirm

Shake the Wii Remote:



- Ground Pound
- Blow (while holding ✚)
- Roll (while holding ✚ or ✚)

STARTING THE GAME

Insert the Donkey Kong Country Returns Game Disc in the Wii console and follow the on-screen instructions.

Create a Game File

1 On the title screen, press Ⓐ and Ⓑ to proceed to the Select Game screen.

2 When playing for the first time, highlight a new game file using ◎ and press Ⓐ. This will take you to the Start Game screen.

3 If you would like to continue a previously saved game, select the appropriate file and press Ⓐ to continue.

Copy and Erase Files

If you would like to copy an existing file, press ⊕ and select the file you would like to copy, then select the destination file. To erase a file, press ⊖ and select the file you would like to erase.

Note: Once a file has been erased, it can't be restored. Please be careful.

Start Game

After selecting your file, you will be taken to the Start Game screen. You will have the option to start a one or two-player game (pg. 21) or enter the Options or Extras menus.

Options Menu

Audio

Adjust the Music volume or Sound FX volume.

How to Control

Confirm Wii Remote and Nunchuk or Wii Remote (Horizontal) controls (pg. 5). Highlight the control configuration you would like to review and press Ⓐ. You can change your control configuration anytime by unplugging or inserting the Nunchuk accessory into the Wii Remote.

Extras Menu

As you progress through the game and meet certain criteria, you will unlock art and music. These items can be found in this section.

Saving

Your game progress and items you collect will automatically save to the file you chose on the Select Game screen. If you quit a level by using the reset option on the HOME Menu or resetting the Wii console, your recent game data will not be saved.

- Do not turn off your Wii Console while the game is saving.
- Please see your Wii Operations Manual: Channels and Settings for information about how to delete files from your Wii system memory.
- You will need 2 free blocks of memory on your Wii system memory to create save data.

GAME SCREENS

World-Selection Screen

On this screen you can travel around Donkey Kong Island by pressing ◎ in the direction you want to move. Select the world you want to visit, then press Ⓐ to enter the world's level-selection screen.

Note: You must defeat the boss in the current world to discover more worlds on Donkey Kong Island.

Press Z to activate the Freelook Camera. Once activated, use ◎ to freely look around Donkey Kong Island. Press Z to exit Freelook mode.

Level-Selection Screen

The level-selection screen shows you which levels you need to complete before you can move to the next world. When you first arrive in a new world, only one level will be available. Once you complete the level, a new path will open. Defeat the boss at the end of the current world to proceed to the next world. You can return to the world-selection screen at any time by pressing B.

K-O-N-G Letter Icon
Indicates this level's K-O-N-G Letters have been found (pg. 19).

Puzzle Piece Icon
Indicates this level's Puzzle Pieces have been found (pg. 19).

Time Attack Medal (pg. 12)

Balloons (pg. 19)

Banana Coins (pg. 19)

Cranky Kong's Shop (pg. 20)

Map Screen Pause Menu

While on the map screens, press + or – to bring up the pause menu.

Add or Remove a Player

Select this option to add or remove a player. You will need one Red Balloon (pg. 19) for the second player to join when you do not have Diddy Kong with you.

- You can add or remove a player anytime on the level-selection or world-selection screens.
- To play with another player, you will need a Wii Remote and Nunchuk or Wii Remote for each player. (Additional accessories are each sold separately.)

Level Summary

The Level Summary screen displays the levels you have completed and items you have acquired: K-O-N-G Letters, Puzzle Pieces, and the best Time Attack medal. Press ◎ left or right to view other worlds.

Options

For more information, see pg. 8.

Quit Game

Select to return to the title screen.

Start a Level

Use ◎ to move the Donkey Kong Icon to the level you want to play, and press Ⓐ to bring up the following menu:

Play

Begin the level.

Time Attack

This will appear after you complete the level and play it again. For more information, see pg. 12.

Inventory

This option allows you to use items purchased from Cranky Kong's Shop (pg. 20). Use ◎ to highlight the item you want to use and press Ⓐ to select it. Press B to return to the previous screen and begin the level.

If you select an item and want to remove it, select ⃠ and press Ⓐ.

In-Game Pause Screen

Press ⊕ or ⊖ to pause the game and bring up the in-game pause screen. This screen shows your current status on the left side of the screen and menu selections on the right. Select the menu item using ◎ and confirm by pressing Ⓐ.

Name of Current Level

Hearts

Displays remaining hearts for Donkey Kong and Diddy Kong. This indicator is visible at all times.

Bananas

Number of bananas collected.

Balloons

Number of extra lives remaining.

Banana Coins

Number of Banana Coins collected.

Puzzle Pieces

Number of Puzzle Pieces you have found in the current level.

K-O-N-G Letters

Shows which K-O-N-G Letters you have acquired in the current level.

For more information on these items, see pg. 19.

Options

See pg.8.

Resume

Continue your game.

Quit Level

Return to level-selection screen.

Checkpoints

When you reach a checkpoint, a tutorial pig will save your progress. If you make a mistake later in the level, you will start from the last checkpoint you passed.

If you complete the level, lose all your lives, or quit to the level-selection screen, you will start from the beginning of the level your next time through.

Time Attack

Once a level has been completed, you can replay it in a Time Attack mode to acquire a gold, silver, or bronze medal. Move the Donkey Kong Icon to the level you want to play, and select Time Attack from the menu (pg. 10).

When the level starts, a timer will appear in the lower-left corner of the screen. This timer indicates the required time for the displayed medal. Below this timer is your current time. If your time exceeds the displayed time for the current medal, the timer will adjust for the next medal.

The best medal you have acquired will be displayed on the level-selection screen (pg. 9) and Level Summary screen (pg. 10).

If you want to retry the level for a better time, press ⊕ on the Level Clear screen or press ⊕ or ⊖ to pause the level and select Retry from the pause menu.

ACTIONS

Donkey Kong's Moves

These are Donkey Kong's standard moves. When you find a DK Barrel and release Diddy Kong, he will automatically jump on Donkey Kong's back and provide additional abilities.
In Two-Player Cooperative Mode (pg. 21), Diddy Kong will not automatically jump on Donkey Kong's back. Press Z or B when close to Diddy Kong to carry him on Donkey Kong's back.

Walk/Run

Hold ◎ left or right to walk. As you move ◎ farther in one direction, Donkey Kong will begin to run.

Crouch

Hold down on ◎ to crouch.

Jump

Press Ⓐ to jump. Press and release for short jumps, or press and hold for longer jumps.

Barrel Roll

Shake the Wii Remote or Nunchuk while holding left or right on ◎ to barrel roll.

Ground Pound

While not moving, shake the Wii Remote and Nunchuk to ground pound. This will stun nearby enemies and allow Donkey Kong to interact with certain objects in the environment, such as special DK Plates.

Blow

Hold down on ◎ and shake the Wii Remote or Nunchuk controller to blow.

Grab

Press and hold either Z or B to pick up barrels and other objects or grab vines. Release the button to throw the barrel or let go of the object or vine.

Cling

Press and hold either Z or B to cling to certain surfaces like grass, sails, and chains. Hold ◎ left or right to move along the surface. Shake the Wii Remote or Nunchuk to pound. Release to let go.

Barrel Jet

With Diddy Kong on Donkey Kong's back, hold Ⓐ after jumping to hover in midair for a short period of time.

Kong Roll

With Diddy Kong on Donkey Kong's back, shake the Wii Remote and Nunchuk while holding left or right on ◎ to perform a Kong Roll. Donkey Kong will continuously roll until you stop shaking the Wii Remote and Nunchuk.

Here's a tip from my days as a beloved hero: Try rolling off a ledge and jumping in midair. That'll get your blood movin'!

Diddy Kong's Moves

Diddy Kong is only playable during Two-Player Cooperative Mode (pg. 21), and will be controlled by Player Two.

Diddy Kong can jump on and off Donkey Kong's back by pressing either Z or B.

When using the Wii Remote (Horizontal) configuration, press ✚ and ① to jump on Donkey Kong's back. To dismount, press ✚ and ①.

Walk/Run

Hold ◎ left or right to walk. As you move ◎ farther in one direction, Diddy Kong will begin to run.

Crouch

Hold down on ◎ to crouch.

Jump

Press Ⓐ to jump. Press and release for short jumps, or press and hold for longer jumps.

Barrel Jet

After jumping and while in the air, hold Ⓐ to activate Diddy Kong's Barrel Jet. When Diddy Kong is on Donkey Kong's back, Donkey Kong will have control of the Barrel Jet.

Cartwheel Attack

Shake the Wii Remote or Nunchuk while holding left or right on ◎ to Cartwheel Attack.

Peanut Popgun

Shake the Wii Remote or Nunchuk to shoot Diddy Kong's Peanut Popgun.

When Diddy Kong is on Donkey Kong's back, Diddy Kong can still shoot his Peanut Popgun.

Popgun Pound

While on the ground, shake the Wii Remote and Nunchuk to shoot Diddy Kong's Peanut Popgun at the ground to create small tremors. These tremors will stun nearby enemies and allow Diddy Kong to interact with environmental objects such as DK Plates.

Blow

Hold down on ◎ and shake the Wii Remote or Nunchuk controller to blow.

Grab

Press and hold either Z or B to pick up barrels and other objects or grab vines. Release the button to throw the barrel or let go of the object or vine.

Cling

Press and hold either Z or B to cling to certain surfaces like grass, sails, and chains. Hold ◎ left or right to move along the surface. Shake the Wii Remote or Nunchuk to pound. Release to let go.

Rambi's Moves

In some stages, you will find Rambi the rhinoceros waiting to help in the quest. Moving and jumping with Rambi is the same as with Donkey Kong, but Rambi has some unique moves of his own.

To use Rambi, locate a crate with the Rambi logo on its side. Jump on the crate and ground pound to release Rambi.

To jump on Rambi's back, press Ⓐ while standing next to Rambi. To dismount Rambi, press either Z or B.

When using the Wii Remote (Horizontal) control style, the controls for dismounting Rambi are different. Hold ✚ and press ①.

While riding Rambi, Donkey Kong will be invulnerable to most enemies and environmental dangers, as Rambi will knock them out of the way.

Shaking the Wii Remote or Nunchuk will cause Rambi to ground pound.

Shake the Wii Remote or Nunchuk while holding left or right on ◎ to charge Rambi forward.

Mine Carts

While riding a mine cart, you can jump or crouch (pg. 13) to avoid obstacles.

In some mine cart levels, Donkey Kong jumps separately from the mine cart. In these stages you must time your jumps so you land back on the mine cart.

Rocket Barrel

Rocket Barrels control their own direction of travel. After jumping in a Rocket Barrel, rapidly press Ⓐ to start the rocket. Once in the air, press or hold Ⓐ to increase the rocket's thrust. Release Ⓐ to decrease the thrust.

Rocket what? In my day, we had to walk uphill both ways to get around the island!

Barrels

Regular Barrel	These regular-looking barrels are perfect to throw at enemies and objects in the environment.
DK Barrel	Barrels marked with "DK" have a friend inside. Break the barrel to release the friend. Breaking this barrel will also replenish any lost hearts.
Barrel Cannon	These barrels are marked with a white arrow. Jump into them and press Ⓐ to blast across gaps and long distances.
Blast Barrel	Barrels marked with a white explosion will automatically blast you out once you jump into them.
Slot Machine Barrel	This barrel is found at the end of the level. You must time when to grab this barrel to gain one of the following rewards:

Banana Bunch
Worth five bananas.

Banana Coin
One Banana Coin.

Red Balloon
One extra life.

DK Icon
Receive a random item. Shake the controllers to receive more of that item.

Note: Some Barrel Cannons are marked with a skull and crossbones. These barrels will disappear after use.

COLLECTIBLES AND ITEMS

Collectibles and Items

Bananas	This yellow fruit is the object of Donkey Kong's quest. Collecting 100 bananas will earn one Red Balloon.
Banana Coins	Collect these coins to use at Cranky Kong's Shop.
K-O-N-G Letters	Complete a level collecting all four letters to receive the K-O-N-G Letter Icon (pg.9).
Puzzle Pieces	Each level contains hidden Puzzle Pieces. Use all of Donkey Kong's and Diddy Kong's moves to locate them.
Red Balloons	Red Balloons provide an extra life.
Heart	A heart will refill one of Donkey Kong's or Diddy Kong's hearts.

I heard through the apevine that something nifty happens if you find all the K-O-N-G Letters and Puzzle Pieces. Get a move on!

CRANKY KONG'S SHOP

Donkey Kong's white-bearded, grouchy grandfather, Cranky Kong, has set up shop in each world to sell items to aid Donkey Kong. Cranky Kong can ramble on about anything, but don't ignore what he has to say, as his ramblings provide advice for those who pay careful attention.

One Red Balloon	Provides one extra life.
Three Red Balloons	Provides three extra lives.
Seven Red Balloons	Provides seven extra lives.
Squawks	Squawks will help you locate Puzzle Pieces.
Heart Boost	Adds one extra heart to your heart count. The effect will be available until finishing or quitting the level.
Banana Juice	Use this item to become invulnerable. Be careful not to take too many hits, as it will wear off.
Map Key	Use this key to open the locked path on the Map screen.

TWO-PLAYER COOPERATIVE MODE

When playing a two-player game, please keep in mind the following game-play differences from a one-player game.

If your character loses a life, press 1 to use a balloon and you will return floating in a DK Barrel.

When the barrel touches the other character, it will break and you will be back in the game. To float toward the other player, shake the Wii Remote and Nunchuk. You can also bring a character back by breaking a DK Barrel found in the level.

Note: Balloons will be consumed one per character.

When Diddy Kong is on Donkey Kong's back, all movement is controlled by Donkey Kong. This includes riding Rambi, Rocket Barrels, Mine Carts, and Diddy Kong's Barrel Jet (pg. 15). When Diddy Kong is not on Donkey Kong's back, either character can control Rambi, Rocket Barrels, and Mine Carts.

Both Donkey Kong and Diddy Kong must jump in Rocket Barrels, Mine Carts, and Blast Barrels to activate them.

If Donkey Kong and Diddy Kong are separated and one character is off screen, the offscreen character will warp to the on-screen character after a few seconds.

SUPER GUIDE

If you are having trouble on a particularly tough stage and lose a life enough times, a tutorial pig will appear and offer Super Kong's assistance to complete the stage.

To activate Super Guide, stand in front of the tutorial pig, press +, and follow the on-screen instructions.

Once Super Guide has been activated, press + at any time to regain control. While you will be able to control the character, you will not be able to collect items. When Super Guide is used to complete a level, you will only unlock the path to the next level. You will not be rewarded with any collectibles (pg. 19), and the level icon will remain red instead of changing to blue. Once you complete the level on your own, the level icon will turn blue.

Super Kong? Bah, fiddlesticks! I could do a better job with my eyes tied behind my back! Now, where'd my cane get off to?

CRANKY'S TIPS

1. Always explore each level thoroughly to find all the secrets. Those pesky Tikis haven't found everything hidden on this island.
2. If you get lost, try going right...or was it left? Maybe up? Sorry—senior moment.
3. Some enemies are too tough to beat with a simple jump. Try different moves when you encounter a new enemy. Like ground pound. Or better yet, buy stuff from my shop!
4. Leave no banana behind. If you collect enough of them, you'll get an extra balloon. I'm not sure exactly how many bananas you need, because I'm so tough that I only need one balloon!
5. That Donkey Kong may be strong, but he's not the only monkey in the barrel. He'll need Diddy Kong's help to get to those hard-to-reach places.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV–E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES
E
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

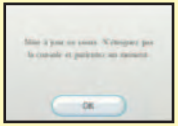
TABLE DES MATIÈRES

Prologue 25
Commandes 26
Pour commencer 28
Écrans 30
Actions 34
Objets à collectionner 40
Boutique de Cranky Kong 41
Mode coopératif à deux joueurs 42
Astuces de Cranky Kong 42
Super Guide 43

SÉLECTION DE LA LANGUE

Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.

MISE À JOUR DU MENU Wii



Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii pour la première fois, la console vérifie si la version du menu Wii la plus récente est installée. Si ce n'est pas le cas, l'écran de confirmation de mise à jour de la console Wii s'affiche. Choisissez OK pour continuer. Les mises à jour peuvent prendre plusieurs minutes. Veuillez noter que la version du menu Wii de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.

Lors de la mise à jour du menu Wii, toute modification technique non autorisée est susceptible d'être détectée, effaçant tout contenu non autorisé et mettant votre console hors d'usage. Refuser d'effectuer cette mise à jour peut également rendre ce jeu ou d'autres jeux inutilisables. Veuillez noter que Nintendo ne peut garantir que des accessoires ou des logiciels non autorisés continueront de fonctionner correctement sur cette console Wii après cette mise à jour du menu Wii ou des mises à jour ultérieures.

⚠ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Utilisez toujours la dragonne de la manette Wii Remote pour éviter de blesser des personnes ou d'endommager, de heurter les objets aux alentours. Celle-ci offre une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Souvenez-vous également:

- Assurez-vous que tous les joueurs portent la dragonne et que le bloqueur est serré correctement.
- Ne pas lâcher pas la manette Wii Remote pendant une partie.
- Si vos mains deviennent moites, arrêtez de jouer et séchez vos mains.
- Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii.
- Placez-vous à une distance d'un (1) mètre du téléviseur.
- Utilisez le protecteur de la manette Wii Remote.

PROLOGUE

Un vieux singe comme moi n'a-t-il pas mérité son repos? Une bande de voyous tapageurs aux yeux fuyants viennent de mettre notre volcan en furie et se sont emparés de l'Île de Donkey Kong. Je ne peux plus endurer tout ce vacarme!

Ces beaux merles mènent un train d'enfer! Je m'en méfie, moi. Ils ont ensorcelé tous nos amis animaux avec leur mystérieuse musique et ramassent toutes les bananes sur leur passage. Mais ce n'est pas tout : ces impertinents ont eu l'audace de mettre le grappin sur les provisions secrètes de Donkey Kong! Rien de pire pour lui faire perdre les pédales!

Que veulent-ils faire de toutes ces bananes volées? Dans mon temps, je me serais occupé de ces vilains garnements en un tour de main. Mais Donkey Kong et son petit copain Diddy Kong sont déchaînés et prêts à passer à l'action. S'il y en a deux qui sont capables de courir, sauter, s'agripper et se balancer jusqu'au dénouement de cette histoire de bananes, c'est bien ce beau duo!

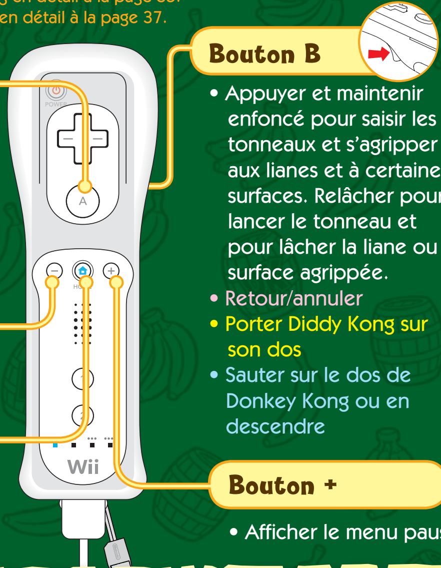
COMMANDES

Vous pouvez jouer à Donkey Kong Country™ Returns en utilisant le style Nunchuk™ (accessoire Nunchuk branché à la manette Wii Remote™), ou encore la manette Wii Remote seule tenue à l'horizontale. Ce mode d'emploi présente les commandes pour le style Nunchuk.

Manette Wii Remote et Nunchuk

- Commandes de base
- Commandes des menus
- Commandes de Donkey Kong™ (mode coopératif à deux joueurs)
- Commandes de Diddy Kong™ (mode coopératif à deux joueurs)

Consultez les actions de Donkey Kong en détail à la page 35.
Consultez les actions de Diddy Kong en détail à la page 37.



Bouton A

- Sauter
- Appuyer et maintenir enfoncé pour activer le Tonneau-propulseur de Diddy Kong
- Confirmer

Bouton –

- Afficher le menu HOME

Bouton HOME

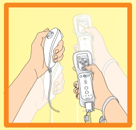
- Afficher le menu HOME

Bouton B

- Appuyer et maintenir enfoncé pour saisir les tonneaux et s'agripper aux lianes et à certaines surfaces. Relâcher pour lancer le tonneau et pour lâcher la liane ou la surface agrippée.
- Retour/annuler
- Porter Diddy Kong sur son dos
- Sauter sur le dos de Donkey Kong ou en descendre

Bouton +

- Afficher le menu pause



Secouer la Wii Remote et le Nunchuk:

- Frapper le sol
- Souffler (en maintenant ◎ incliné vers le bas)
- Rouler (en maintenant ◎ incliné vers la gauche ou la droite)

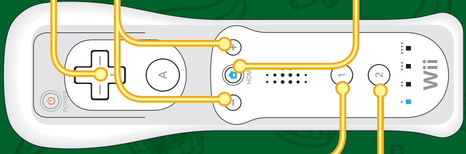
Levier de contrôle

- Marcher/courir (maintenir ◎ incliné vers la gauche ou la droite)
- S'accroupir (maintenir ◎ incliné vers le bas)
- Sélectionner

Bouton Z

- Appuyer et maintenir enfoncé pour saisir les tonneaux et s'agripper aux lianes et à certaines surfaces. Relâcher pour lancer le tonneau et pour lâcher la liane ou la surface.
- Porter Diddy Kong sur son dos
- Sauter sur le dos de Donkey Kong ou en descendre

Manette Wii Remote tenue à l'horizontale



Croix directionnelle

- Marcher
- Courir (en maintenant ① enfoncé)
- S'accroupir (maintenir ✚ appuyé)
- Sélectionner

Bouton + / Bouton –

- Afficher le menu pause

Bouton HOME

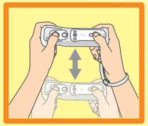
- Afficher le menu HOME

Bouton 1

- Appuyer et maintenir enfoncé pour saisir les tonneaux et s'agripper aux lianes et à certaines surfaces. Relâcher pour lancer le tonneau et pour lâcher la liane ou la surface agrippée.
- Retour/Annuler
- Porter Diddy Kong sur son dos (en maintenant ✚ enfoncé)
- Sauter sur le dos de Donkey Kong ou en descendre (en maintenant ✚ ou ✚ enfoncé)

Bouton 2

- Sauter
- Appuyer et maintenir enfoncé pour activer le Tonneau-propulseur de Diddy Kong
- Confirmer



Secouer la Wii Remote:

- Frapper le sol
- Souffler (en maintenant ✚ enfoncé)
- Rouler (en maintenant ✚ ou ✚ enfoncé)

POUR COMMENCER

Insérez le disque de jeu Donkey Kong Country Returns dans la console Wii et suivez les instructions à l'écran.

Créer un fichier de sauvegarde

1 À l'écran titre, appuyez sur Ⓐ et Ⓑ pour accéder à l'écran de sélection du fichier de sauvegarde.

2 Lorsque vous jouez pour la première fois, mettez un des emplacements vides en surbrillance en utilisant ◎ et appuyez sur Ⓐ pour confirmer votre choix. Vous accèderez alors à l'écran de début de partie.

3 Pour continuer une partie préalablement sauvegardée, sélectionnez le fichier correspondant et appuyez sur Ⓐ pour confirmer.

Copier et effacer des fichiers

Si vous désirez copier un fichier de sauvegarde sur un autre emplacement, appuyez sur ⊕ et sélectionnez le fichier à copier, puis l'emplacement de destination. Pour effacer un fichier de sauvegarde, appuyez sur ⊖ et sélectionnez le fichier à effacer.

Note : Les données des fichier effacés, ou écrasés lors de la copie d'un fichier, ne peuvent pas être récupérées. Soyez prudent!

Commencer la partie

Après avoir sélectionné une partie, vous accèderez à l'écran de début de partie. Vous pourrez alors choisir de jouer avec un ou deux joueurs (voir p. 43) ou accéder aux menus des paramètres et des bonus.

Paramètres

Audio

Ajustez le volume de la musique et des effets sonores.

Commandes

Vérifiez les commandes du style Nunchuk (Nunchuk branché à la Wii Remote) ou de la Wii Remote tenue à l'horizontale (voir p. 33). Sélectionnez le type de commandes que vous voulez vérifier et appuyez sur Ⓐ. Vous pouvez modifier le type de commandes à tout moment en branchant le Nunchuk à la Wii Remote ou en le débranchant de la Wii Remote.

Bonus

Au fil de votre progression dans le jeu, si vous remplissez certaines conditions, vous débloquerez certaines musiques et galeries. Vous pourrez alors y accéder dans cette section.

Sauvegarder

Votre progression dans le jeu et les objets que vous ramassez seront automatiquement sauvegardés dans le fichier sélectionné à l'écran de sélection du fichier de sauvegarde. Si vous quittez un niveau à l'aide du menu HOME ou en réinitialisant la console Wii, vos données de jeu récentes ne seront pas sauvegardées.

- Surtout, ne débranchez pas la prise d'alimentation Wii et n'appuyez pas sur le bouton POWER ou le bouton RESET pendant la sauvegarde.
- Pour savoir comment effacer des fichiers de la mémoire de la console Wii, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la Wii - Chaînes et paramètres.
- Vous avez besoin de 2 blocs libres dans la mémoire de la console Wii pour créer des données de sauvegarde.

ÉCRANS

Écran de sélection du monde

Cet écran vous permet de parcourir l'Île de Donkey Kong en inclinant ◎ vers la direction désirée. Sélectionnez le monde que vous désirez visiter et appuyez sur Ⓐ pour accéder à l'écran de sélection du niveau du monde choisi.

Note : Vous devez vaincre le boss du monde en cours afin de découvrir d'autres mondes sur l'Île de Donkey Kong.

Appuyez sur Z pour activer la vue libre. Une fois activée, parcourez l'Île de Donkey Kong librement avec ◎. Appuyez sur Z pour désactiver la vue libre.

Écran de sélection du niveau

L'écran de sélection du niveau vous montre les niveaux que vous devez finir pour pouvoir accéder au monde suivant. Lorsque vous arrivez dans un monde pour la première fois, un seul niveau est disponible. Une fois un niveau terminé, un nouveau chemin s'ouvre. Battez le boss à la fin du monde en cours pour pouvoir accéder au monde suivant. Vous pouvez retourner à l'écran de sélection du monde à tout moment en appuyant sur B.

Icône des lettres KONG
Indique que les lettres KONG de ce niveau ont été trouvées (voir p. 41).

Icône des pièces de casse-tête
Indique que toutes les pièces de casse-tête de ce niveau ont été trouvées (voir p. 41).

Médailles du mode chrono (voir p. 34)

Ballons restants (voir p. 41)

Pièces bananes (voir p. 41)

Boutique de Cranky Kong (voir p. 42)

Menu pause des écrans de carte

Lorsque vous êtes sur un des écrans de carte, appuyez sur ⊖ ou ⊕ pour accéder au menu pause.

Multijoueur

Cette option vous permet d'ajouter ou de retirer un joueur. Si vous n'avez pas Diddy Kong, vous aurez besoin d'un ballon (voir p. 41) pour que le deuxième joueur vous rejoigne.

- Vous pouvez ajouter ou retirer un joueur à tout moment à partir des écrans de sélection du monde ou du niveau.
- Pour jouer avec un autre joueur, vous aurez besoin d'une manette Wii Remote et d'un Nunchuk ou d'une Wii Remote seule pour chaque joueur. (Les accessoires additionnels sont vendus séparément.)

Stats des niveaux

L'écran de statistiques des niveaux montre les niveaux que vous avez réussis ainsi que les objets collectionnés dans chacun (lettres KONG, pièces de casse-tête et meilleure médaille du mode chrono). Inclinez ◎ vers la droite ou la gauche pour faire défiler les mondes.

Paramètres

Veuillez consulter la page 30 pour plus d'informations.

Quitter

Sélectionnez ceci pour retourner à l'écran titre.

Commencer un niveau

Utilisez ◎ pour déplacer l'icône de Donkey Kong vers le niveau désiré et appuyez sur Ⓐ pour accéder aux options suivantes:

Jouer

Pour commencer le niveau.

Mode chrono

Cette option apparaîtra lorsque vous choisirez le niveau après l'avoir réussi une fois. Pour plus d'informations, veuillez consulter la page 34.

Inventaire

Cette option vous permet d'utiliser les objets achetés dans la boutique de Cranky Kong (voir p. 42). Utilisez ◎ pour sélectionner l'objet que vous désirez utiliser et appuyez sur Ⓐ pour le choisir. Appuyez sur B pour retourner à l'écran précédent et commencer le niveau. Si vous choisissez un objet et désirez le retirer, sélectionnez ⦸ et appuyez sur Ⓐ.

Écran de pause durant un niveau

Appuyez sur ⊕ ou ⊖ pour mettre le jeu en pause et accéder à l'écran de pause durant un niveau. Cet écran vous montre votre statut actuel sur la gauche de l'écran et un menu sur la droite. Sélectionnez l'option désirée avec ◎ et confirmez avec Ⓐ.

Cœurs

Indique le nombre de cœurs restants à Donkey Kong et Diddy Kong. Cet indicateur est toujours visible.

Bananes

Nombre de bananes ramassées.

Ballons

Nombre de vies restantes.

Pièces bananes

Nombre de pièces bananes ramassées.

Pièces de casse-tête

Nombre de pièces de casse-tête trouvées dans le niveau en cours.

Lettres KONG

Indique quelles lettres KONG vous avez trouvées dans le niveau en cours.

Nom du niveau en cours

Paramètres

Voir p. 30.

Continuer

Continuer votre partie.

Quitter

Retourner à l'écran de sélection du niveau.

Pour plus d'informations sur ces objets, veuillez consulter la page 41.

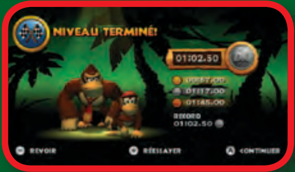
Points de contrôle

Lorsque vous atteignez un point de contrôle, le cochon savant sauvegarde votre progression. Si vous perdez plus loin dans le niveau, vous recommencerez à partir du dernier point de contrôle que vous avez passé.

Si vous terminez le niveau, perdez toutes vos vies, ou quittez le niveau, vous recommencerez le niveau à partir du début la prochaine fois que vous y jouerez.

Mode chrono

Une fois qu'un niveau a été réussi, vous pouvez y rejouer en mode chrono pour essayer d'obtenir une médaille d'or, d'argent ou de bronze.



Déplacez l'icône Donkey Kong vers le niveau désiré et sélectionnez « MODE CHRONO » dans le menu (voir p. 36).

Lorsque le niveau commence, un compteur apparaît dans le coin en bas à gauche de l'écran. Ce compteur vous indique le temps à effectuer pour obtenir la médaille affichée à côté. Sous le compteur, un chronomètre vous indique votre temps actuel. Si vous dépassez le temps indiqué par le compteur, celui-ci s'ajustera et affichera le temps à effectuer pour obtenir la prochaine médaille.

La médaille obtenue sera affichée à l'écran de sélection du niveau (voir p. 31), ainsi qu'à l'écran des statistiques des niveaux (voir p. 32).

Si vous désirez réessayer le niveau pour effectuer un meilleur temps, appuyez sur ⊕ à l'écran de fin de niveau ou appuyez sur ⊕ ou ⊖ pour mettre le niveau en pause et sélectionnez « RÉESSAYER» dans le menu pause.

ACTIONS

Actions de Donkey Kong

Voici la liste des actions de Donkey Kong. Lorsque vous trouvez un Tonneau DK et libérez Diddy Kong, celui-ci sautera automatiquement sur le dos de Donkey Kong et vous permettra d'effectuer des actions additionnelles.

En mode coopératif à deux joueurs (voir p. 43), Diddy Kong ne sautera pas automatiquement sur le dos de Donkey Kong. Appuyez sur Z ou B lorsque vous êtes proche de Diddy Kong pour que Donkey Kong le porte sur son dos.

Marcher / courir

Inclinez ◎ vers la gauche ou la droite pour marcher. Quand vous inclinez ◎ assez dans une direction donnée, Donkey Kong se met à courir.

S'accroupir

Maintenez ◎ incliné vers le bas pour vous accroupir.

Sauter

Appuyez sur A pour sauter. Appuyez et relâchez pour des sauts courts et appuyez et maintenez le bouton enfoncé pour des sauts plus longs.

Roule-tonneau

Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk tout en inclinant ◎ vers la gauche ou la droite pour effectuer un Roule-tonneau.

Frapper le sol

Lorsque Donkey Kong ne se déplace pas, secouez la Wii Remote et le Nunchuk pour frapper le sol. Ceci peut étourdir les ennemis proches et permet à Donkey Kong d'interagir avec certains objets de l'environnement, tels que les Dalles DK.

Souffler

Maintenez ◎ incliné vers le bas et secouez la Wii Remote et le Nunchuk pour souffler.

Saisir

Appuyez sur Z ou B et maintenez le bouton enfoncé pour saisir les tonneaux, d'autres objets ou les lianes. Relâchez le bouton pour lancer le tonneau ou pour relâcher l'objet ou la liane.

S'agripper

Appuyez sur Z ou B et maintenez le bouton enfoncé pour vous agripper à certaines surfaces telles que du gazon, des voiles ou des chaînes. Inclinez ◎ vers la direction désirée pour vous déplacer le long de la surface agrippée. Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk pour donner un coup. Relâchez Z ou B pour vous détacher de la surface.

Tonneau-propulseur

Lorsque Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, maintenez A enfoncé après un saut pour rester en l'air un court moment.

Roulade Kong

Lorsque Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, secouez la Wii Remote et le Nunchuk tout en inclinant ◎ vers la direction désirée pour pour effectuer une Roulade Kong. Donkey Kong roulera de façon continue jusqu'à ce que vous cessiez de secouer la Wii Remote et le Nunchuk.

Voici un truc que j'ai appris lors de mes propres aventures de héro bien aimé : essayez de rouler par dessus un rebord et sautez une fois au dessus du vide. Ça va vous décoiffer!

Actions de Diddy Kong

Diddy Kong peut seulement être contrôlé par le joueur 2, lors du mode coopératif à deux joueurs (voir p. 43).

Diddy Kong peut sauter sur le dos de Donkey Kong et en descendre en appuyant sur Z ou B.

Lorsque vous utilisez la manette Wii Remote seule tenue à l'horizontale, appuyez simultanément sur ✚ et sur ① pour sauter sur le dos de Donkey Kong. Pour en descendre, appuyez simultanément sur ✚ et sur ①.

Marcher / courir

Inclinez ◎ vers la gauche ou la droite pour marcher. Quand vous inclinez ◎ assez dans une direction donnée, Diddy Kong se met à courir.

S'accroupir

Maintenez ◎ incliné vers le bas pour vous accroupir.

Sauter

Appuyez sur Ⓐ pour sauter. Appuyez et relâchez pour des sauts courts et appuyez et maintenez le bouton enfoncé pour des sauts plus longs.

Tonneau-propulseur

Lorsque vous êtes en l'air après avoir sauté, maintenez Ⓐ enfoncé pour activer le Tonneau-propulseur de Diddy Kong. Lorsque Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, ce dernier contrôle le Tonneau-propulseur.

Attaque en roue

Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk tout en maintenant ◎ incliné vers la gauche ou la droite pour effectuer une Attaque en roue.

Kawouetto-pétard

Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk pour tirer avec le Kawouetto-pétard de Diddy Kong.

Diddy Kong peut aussi tirer avec son Kawouetto-pétard lorsqu'il est sur le dos de Donkey Kong.

Coup de pétard

Comme pour le Kawouetto-pétard, secouez la Wii Remote et le Nunchuk pour proches et permettent à Diddy Kong d'interagir avec certains objets de l'environnement, tels que les Dalles DK.

Souffler

Maintenez ◎ incliné vers le bas et secouez la Wii Remote et le Nunchuk pour souffler.

Saisir

Appuyez sur Z ou B et maintenez le bouton enfoncé pour saisir les tonneaux, d'autres objets ou les lianes. Relâchez le bouton pour lancer le tonneau ou pour relâcher l'objet ou la liane.

S'agripper

Appuyez sur Z ou B et maintenez le bouton enfoncé pour vous agripper à certaines surfaces telles que du gazon, des voiles ou des chaînes. Inclinez ◎ vers la direction désirée pour vous déplacer le long de la surface agrippée. Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk pour donner un coup. Relâchez Z ou B pour vous détacher de la surface.

Actions de Rambi

Dans certains niveaux, vous trouverez Rambi le rhinocéros, prêt à vous aider dans votre quête. Les commandes pour se déplacer et sauter avec Rambi sont les mêmes que pour Donkey Kong, mais Rambi possède également des actions qui lui sont propres.

Pour utiliser Rambi, trouvez une caisse avec le logo Rambi. Sautez sur la caisse et frappez dessus pour libérer Rambi.

Pour sauter sur le dos de Rambi, appuyez sur A lorsque vous vous trouvez à côté de lui. Pour en descendre, appuyez sur Z ou B.

Lorsque vous utilisez la Wii Remote seule tenue à l'horizontale, les commandes pour descendre de Rambi sont différentes. Maintenez + enfoncé et appuyez sur 1.

Lorsqu'il est sur le dos de Rambi, Donkey Kong est insensible à la plupart des attaques ennemies et dangers de l'environnement, car Rambi les pousse en dehors de son chemin.

Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk pour que Rambi frappe le sol.

Secouez la Wii Remote ou le Nunchuk tout en maintenant ◎ incliné vers la gauche ou la droite pour que Rambi charge vers l'avant.

Wagons de mine

Lorsque vous vous trouvez dans un wagon de mine, vous pouvez sauter ou vous baisser (voir p. 43) pour éviter les obstacles.

Dans certains niveaux avec wagons, Donkey Kong saute séparément du wagon. Dans ce type de niveaux, vous devez faire preuve de synchronisme pour bien retomber dans le wagon.

Tonneau-fusée

Les Tonneaux-fusées contrôlent leur propre itinéraire. Après avoir sauté dans un Tonneau-fusée, appuyez rapidement sur A pour démarrer la fusée. Une fois en l'air, appuyez sur A ou maintenez le bouton enfoncé pour accélérer. Relâchez A pour ralentir.

Quoi? Une fusée? Dans mon temps, il fallait marcher pour se déplacer sur cette île!

Tonneaux

Tonneau standard	Ces tonneaux sont parfaits pour être jetés sur des ennemis ou sur des objets de votre environnement.
Tonneau DK	Les tonneaux marqués « DK » contiennent votre ami. Cassez le tonneau pour le libérer. En cassant ce tonneau, vous récupérerez également tous vos cœurs.
Tonneau-canon	Ces tonneaux sont marqués d'une flèche blanche. Sautez dedans et appuyez sur A pour être projeté au dessus de trous ou sur de longues distances.
Tonneau-tonnerre	Ces tonneaux, marqués d'un signe d'explosion blanc, vous propulseront automatiquement lorsque vous sauterez dedans.
Tonneau-tombola	Ce tonneau se trouve à la fin de chaque niveau. Vous devez choisir le bon moment pour le toucher afin de gagner une des récompenses suivantes :

Régime de bananes

Vous donne cinq bananes.

Pièce banane

Vous donne une pièce banane.

Ballon

Vous donne une vie supplémentaire.

Icône DK

Recevez un objet au hasard. Secouez la Wii Remote et le Nunchuk pour en obtenir plus.

Note : Certains Tonneaux-canons sont marqués d'un crâne et d'os. Ces tonneaux disparaîtront après avoir été utilisés.

OBJETS À COLLECTIONNER

Objets à collectionner

Bananes	Ce fruit jaune est l'objet que vous recherchez durant votre quête. Lorsque vous ramassez 100 bananes, vous obtenez une vie supplémentaire.
Pièces bananes	Accumulez ces pièces pour pouvoir les utiliser dans la boutique de Cranky Kong.
Lettres KONG	Collectionnez ces quatres lettres dans chaque niveau pour recevoir l'icône KONG (voir p. 31).
Pièces de casse-tête	Chaque niveau contient des pièces de casse-tête cachées. Il faudra utiliser toutes les actions de Donkey Kong et Diddy Kong pour pouvoir toutes les trouver!
Ballons rouges	Les ballons rouges vous donnent une vie supplémentaire.
Cœurs	Ramasser un cœur remplira un des cœurs de Donkey Kong ou de Diddy Kong.

Mon petit doigt me dit que quelque chose de bien pourrait se passer si vous ramassez toutes les lettres KONG et toutes les pièces de casse-tête. Alors, au travail!

BOUTIQUE DE CRANKY KONG

Le grand-père grincheux et barbu de Donkey Kong a ouvert boutique dans chacun des mondes pour vendre des objets qui pourraient aider Donkey Kong. Cranky Kong peut se montrer très bavard, mais faites bien attention à ce qu'il dit, car ses propos parfois étranges peuvent révéler des conseils importants à ceux qui savent l'écouter.

Un ballon rouge	Vous donne une vie supplémentaire.
Trois ballons rouges	Vous donne trois vies supplémentaires.
Sept ballons rouges	Vous donne sept vies supplémentaires.
Squawks	Squawks vous aidera à trouver les pièces de casse-tête.
Coeur	Ajoute un coeur à votre réserve.
Jus de banane	Utilisez cet objet pour devenir invincible. Attention de ne pas prendre trop des coups, car son effet disparaîtra!
Clé	Utilisez cette clé pour ouvrir le passage verrouillé sur la carte d'un monde.

MODE COOPÉRATIF À DEUX JOUEURS

Lors d'une partie à deux joueurs, rappelez-vous des différences suivantes par rapport au mode à un joueur.

Si votre personnage perd une vie, appuyez sur ① pour utiliser un ballon et il reviendra dans un Tonneau DK flottant.

Lorsque le Tonneau DK flottant touche l'autre personnage, il se cassera et le personnage qui a perdu une vie sera de retour dans le jeu. Pour faire flotter le tonneau dans la direction de l'autre personnage, secouez la Wii Remote et le Nunchuk. Vous pouvez également faire revenir un personnage en cassant un des Tonneaux DK présents dans le niveau.

Note : Un ballon sera utilisé par personnage.

Lorsque Diddy Kong est sur le dos de Donkey Kong, tous les mouvements sont contrôlés par Donkey Kong. Cela vaut pour contrôler Rambi, les Tonneaux-fusées, les wagons de mine, et le Tonneau-propulseur de Diddy Kong (voir p. 37). Lorsque Diddy Kong n'est pas sur le dos de Donkey Kong, chaque personnage peut contrôler Rambi, les Tonneaux-fusées et les wagons de mine.

Donkey Kong et Diddy Kong doivent tous les deux sauter dans les Tonneaux-fusées, les wagons de mine et les Tonneaux-tonnerres pour les activer.

Si Donkey Kong et Diddy Kong sont séparés et un personnage se retrouve en dehors de l'écran, celui-ci réapparaîtra à l'écran, à côté de l'autre personnage, après quelques secondes.

ASTUCES DE CRANKY KONG

1 Explorez toujours chaque niveau complètement pour trouver tous les secrets. Ces Tikis agaçants n'ont pas encore déniché tout ce qui est caché sur cette île!

2 Si vous vous perdez, essayez d'aller vers la droite… ou vers la gauche? Peut-être vers le haut? Désolé… je perds le nord.

3 Certains ennemis sont difficiles à vaincre avec un simple saut. Essayez différentes actions lorsque vous rencontrez de nouveaux ennemis. Comme frapper sur le sol. Ou mieux encore, achetez des objets dans ma boutique!

4 Ne laissez passer aucune banane. Si vous en ramassez assez, vous obtiendrez une vie supplémentaire. Je ne suis pas sûr de combien, car je suis tellement fort qu'un seul ballon me suffit!

5 Ce Donkey Kong est fort, mais ce n'est pas le seul singe à avoir du talent! Il aura besoin de Diddy Kong pour atteindre les endroits difficiles d'accès.

SUPER GUIDE

Si vous avez du mal à terminer un niveau particulièrement difficile, et si vous perdez un certain nombre de vies dans le même niveau, le cochon savant apparaîtra et offrira son aide à Donkey Kong pour finir le niveau.

Pour activer le Super Guide, placez-vous devant le cochon savant, appuyez sur ⊕ et suivez les instructions à l'écran.

Une fois le Super Guide activé, appuyez sur ⊕ à tout moment pour reprendre le contrôle. Vous pourrez alors contrôler le personnage de nouveau mais ne pourrez pas ramasser d'objets. Si vous utilisez le Super Guide pour terminer un niveau, vous débloquerez seulement le passage vers le prochain niveau. Vous ne recevrez aucun objet à collectionner et l'icône du niveau restera rouge au lieu de devenir bleue. Une fois le niveau terminé par vous-même, l'icône du niveau deviendra bleue.

Hein? Super Kong? Bah, n'importe quoi! Je pourrais faire mieux même avec les yeux bandés! Mais… Où est passée ma canne?

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA – Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
  1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
  2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
  3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA – Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN – Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

REV-E

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-R

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

ÍNDICE

Prólogo • 48
Controles • 49
Comenzar una partida • • • • • • • • • • • • • • • • • 51
Pantallas del juego • • • • • • • • • • • • • • • • • • 53
Acciones • 57
Objetos normales y de colección • • • • • • • 63
Tienda de Cranky Kong • • • • • • • • • • • • • • • • 64
Modo cooperativo de dos jugadores • • • • 65
Consejos de Cranky • • • • • • • • • • • • • • • • • • 65
Superguía • 67

CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las Opciones de Wii.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder. Ten en cuenta que la consola Wii necesita la versión más actual del menú de la consola para poder reproducir este disco.

Cuando se actualice el menú de la consola, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada puede ser detectada, y el contenido no autorizado puede ser desactivado o eliminado, lo cual puede causar fallas inmediatas o atrasadas en la operación de la consola. Si no se acepta la actualización, este y otros juegos futuros pueden resultar inoperables en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas no autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.

⚠ATENCIÓN/PRECAUCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego. También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

PRÓLOGO

¡Vaya, ¿acaso un pobre simio viejo no puede tomarse una pequeña siesta sin que lo molesten? ¡Un montón de malosos melodiosos acaba de agitar a nuestro volcán y se ha apoderado de la Isla Donkey Kong! ¡Basta ya de tanto ruido!

Esos rufianes del ritmo están tramando algo malo. Están hipnotizando a nuestros amigos animales con un hechizo musical y están robando todos los plátanos que encuentran a su paso. ¡Hasta han tenido la osadía de llevarse el cúmulo secreto de plátanos de Donkey Kong! ¡Y no hay nada que pueda desatar la furia de Donkey Kong como el que le quiten sus preciados plátanos!

¿Qué querrán hacer con tanto plátano robado? En mis tiempos, me habría encargado de esta misteriosa amenaza sin hacer ni el más mínimo esfuerzo, pero Donkey Kong y su amiguito Diddy están listos para enfrentarse a ellos. Si hay alguien verdaderamente capaz de correr, saltar y colgarse hasta llegar al fondo de este asunto, ¡son esos dos!

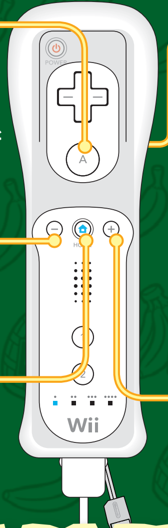
CONTROLES

Donkey Kong Country™ Returns puede ser jugado con el control Wii Remote™ junto con el control Nunchuk™ o solamente con el control Wii Remote sujetado de manera horizontal. Este folleto de instrucciones explica el uso de los controles que corresponden al Wii Remote y Nunchuk.

Wii Remote y Nunchuk

- Controles básicos
- Controles de menú
- Controles de Donkey Kong™ (modo de dos jugadores)
- Controles de Diddy Kong™ (modo de dos jugadores)

Las acciones de Donkey Kong se explican en la pág. 57.
Las acciones de Diddy Kong se explican en la pág. 59.



Botón A

- Saltar
- Mantenlo oprimido para usar el barril propulsor de Diddy Kong
- Confirmar

Botón –

- Mostrar el menú de pausa

Botón HOME

- Mostrar el Menú HOME

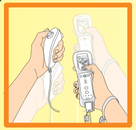
Botón B

- Mantenlo oprimido para agarrar barriles, lianas y colgarte. Suéltalo para lanzar barriles, soltarte de lianas y descolgarte.
- Atrás / Cancelar
- Cargar a Diddy Kong
- Montar / Desmontar a Donkey Kong

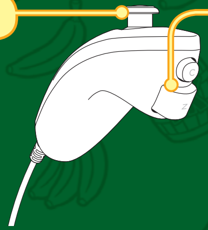
Botón +

- Mostrar el menú de pausa

Agitar el Wii Remote y el Nunchuk:



- Golpear el suelo
- Soplar (inclina ◎ hacia abajo)
- Ataque rueda / voltereta (inclina ◎ hacia la izquierda o derecha



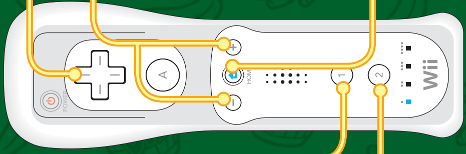
Palanca de control

- Caminar / Correr (Inclina ◎ hacia la izquierda o derecha)
- Agacharse (Inclina ◎ hacia abajo)
- Elegir un objeto

Botón Z

- Mantenlo oprimido para agarrar barriles o lianas y colgarte. Suéltalo para lanzar barriles, soltarte de lianas y descolgarte
- Cargar a Diddy Kong
- Montar / Desmontar a Donkey Kong

Wii Remote (Horizontal)



Cruz de control

- Caminar
- Correr (oprime ①)
- Agacharse (oprime ✚)
- Elegir un objeto

Botón + / –

- Mostrar el menú de pausa

Botón HOME

- Mostrar el Menú HOME

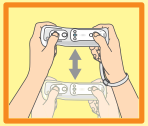
Botón 1

- Mantenlo oprimido para agarrar barriles o lianas y colgarte. Suéltalo para lanzar barriles, soltarte de lianas y descolgarte.
- Atrás / Cancelar
- Cargar a Diddy Kong (oprime ✚)
- Montar a Donkey Kong (oprime ✚) / desmontar a Donkey Kong (oprime ✚)

Botón 2

- Saltar
- Mantenlo oprimido para usar el barril propulsor de Diddy Kong
- Confirmar

Agitar el Wii Remote:



- Golpear el suelo
- Soplar (oprime ✚)
- Ataque rueda / voltereta (oprime ✚ o ✚)

COMENZAR UNA PARTIDA

Inserta correctamente el disco de Donkey Kong Country Returns en la ranura para discos de la consola Wii y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Crear una partida nueva

1 Oprime Ⓐ y Ⓑ en la pantalla del título para avanzar a la pantalla de elección de partida.

2 Al jugar por primera vez, selecciona una partida nueva usando ◎ y oprime Ⓐ. Así avanzarás a la pantalla del comienzo de partida.

3 Si quieres reanudar una partida, elige la partida deseada y oprime Ⓐ para continuar.

Copiar y borrar partidas

Si deseas copiar una partida, oprime ⊕ y elige la partida que deseas copiar, luego selecciona la ranura en la que deseas copiarla. Para borrar una partida, oprime ⊖ y elige la partida que deseas borrar.

Nota: Una vez que hayas borrado una partida, no podrás recuperarla. Ten cuidado.

Comenzar una partida

Tras elegir tu partida, aparecerá la pantalla del comienzo de partida. Aquí podrás elegir entre jugar con uno o dos jugadores (pág. 65), o ir al menú de Opciones o Extras.

Menú de opciones

Sonido

Ajusta el volumen de la música o de los efectos de sonido.

Controles

Confirma el uso de los controles Wii Remote y Nunchuk o Wii Remote (horizontal) (pág. 50). Selecciona la configuración de controles que deseas ver y oprime Ⓐ. Puedes cambiar tu tipo de control en cualquier momento al conectar o desconectar el accesorio Nunchuk en el Wii Remote.

Menú de extras

Si cumples con ciertas tareas al avanzar en el juego, desbloquearás arte y música. Estos objetos pueden ser vistos en esta sección.

Guardado

Tanto tu progreso como los objetos que obtengas serán guardados de manera automática en la partida que elegiste en la pantalla de elección de partida. Si sales de un nivel usando la opción para Reiniciar del Menú HOME o si reinicias tu consola Wii, los datos de tus logros recientes no serán guardados.

- No apagues tu consola Wii mientras el juego se esté guardando.
- Consulta la sección de Canales y Configuración del Manual de Operaciones de la consola Wii para obtener información acerca de cómo borrar datos en la memoria de la consola Wii.
- Necesitas 2 bloques libres en la memoria de la consola Wii para poder crear los datos del juego.

PANTALLAS DEL JUEGO

Pantalla de elección de mundo

En esta pantalla puedes viajar por la Isla Donkey Kong al inclinar la ◎ en dirección en la que deseas ir. Elige el mundo que deseas visitar y oprime Ⓐ para entrar a la pantalla de elección de nivel de ese mundo.

Nota: necesitas derrotar al jefe de un mundo para descubrir un mundo nuevo en la Isla Donkey Kong.

Oprime Z para activar la vista libre. Al activarla, usa ◎ para ver libremente alrededor de la Isla Donkey Kong. Oprime Z para salir de la vista libre.

Pantalla de elección de nivel

La pantalla de elección de nivel te muestra cuáles niveles necesitas completar para poder avanzar hacia el siguiente mundo. Al llegar a un mundo por primera vez, solamente estará disponible un nivel. Tras completar ese nivel, un nuevo camino se abrirá. Derrota al jefe que está en el final de ese mundo para avanzar al siguiente mundo. Puedes volver a la pantalla de elección de mundo en cualquier momento si oprimes B.

Icono de letras K-O-N-G

Indica que las letras K-O-N-G de ese nivel han sido encontradas. (pág. 63)

Icono de pieza de rompecabezas

Indica que las piezas de rompecabezas han sido encontradas. (pág. 63)

Medallas de contrarreloj (pág. 56)

Globos (pág.63)

Monedas plátano (pág. 63)

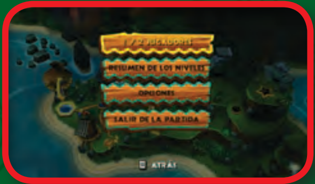
Tienda de Cranky Kong (pág. 64)

Menú de pausa del mapa

Oprime + o − en los mapas para que aparezca el menú de pausa.

Agregar o quitar a un jugador

Elige esta opción para agregar o quitar un jugador. Si Diddy Kong no está contigo, necesitarás un globo rojo (pág. 63) para que el segundo jugador pueda unirse a tu partida.



- Puedes agregar o quitar un jugador en cualquier momento desde las pantallas de elección de nivel y de mundo.
- Para jugar con otro jugador necesitas un Wii Remote y Nunchuk o un Wii Remote para cada jugador. (Los accesorios adicionales se venden por separado.)

Resumen de los niveles

La pantalla de resumen de los niveles te muestra los niveles que has completado y los objetos que has adquirido (como las letras K-O-N-G), piezas de rompecabezas y la medalla del mejor tiempo en Contrarreloj. Inclina ◎ hacia la izquierda o derecha para ver otros mundos.

Opciones

Para obtener más información, consulta la pág. 52.

Salir de la partida

Elige esta opción para volver a la pantalla del título.

Comenzar un nivel

Usa ◎ para mover el icono de Donkey Kong hacia el nivel que desees jugar y oprime Ⓐ para que aparezca el siguiente menú:

Jugar

Comenzar el nivel.

Contrarreloj

Esta opción aparece cuando quieres jugar un nivel que ya has completado. Consulta la pág. 56 para obtener más información.

Inventario

Esta opción te permite usar los objetos comprados en la Tienda de Cranky Kong (pág. 64). Usa ◎ para seleccionar el objeto que quieres usar y oprime Ⓐ para elegirlo. Oprime B para volver a la pantalla anterior y poder jugar el nivel.

Si elegiste un objeto pero quieres quitarlo, selecciona ⃠ y oprime Ⓐ.

Menú de pausa del juego

Oprime ⊕ o ⊖ para pausar el juego y hacer que el menú de pausa aparezca. Esta pantalla muestra tu estado actual en el lado izquierdo de la pantalla y las opciones de menú a la derecha. Selecciona una opción con ◎ y oprime Ⓐ para confirmar tu elección.

Nombre del nivel actual

Corazones

Muestra los corazones restantes para Donkey Kong y para Diddy Kong. Este indicador siempre está visible.

Plátanos

Muestra la cantidad de plátanos conseguidos.

Globos

Muestra la cantidad restante de vidas extra.

Monedas plátano

Muestra la cantidad de monedas plátano disponibles.

Piezas de rompecabezas

Muestra cuántas piezas de rompecabezas has encontrado en este nivel.

Letras K-O-N-G

Muestra cuáles letras K-O-N-G has conseguido en este nivel.

Opciones

Consulta la pág. 52.

Continuar

Continuar tu partida.

Salir

Salir a la pantalla de elección de nivel.

Para obtener más información acerca de estos objetos, consulta la pág. 63.

Puntos de control

Cuando alcances un punto de control, un cerdito consejero guardará tu progreso. Si te equivocas en un punto posterior del nivel, podrás volver a comenzar en el último punto de control que hayas pasado.

Si completas el nivel, pierdes todas tus vidas o vuelves a la pantalla de elección de nivel, entonces comenzarás desde el principio del nivel.

Contrarreloj

Una vez que un nivel haya sido completado, podrás volver a jugarlo en el modo contrarreloj para adquirir una medalla de oro, plata o bronce. Coloca el icono de Donkey Kong sobre el nivel que deseas jugar y elige Contrarreloj en el menú (pág. 54).

Al comenzar el nivel aparecerá un contador en la parte inferior izquierda de la pantalla. Este contador te indica el tiempo necesario para obtener la medalla que se muestra. Bajo este contador, se muestra tu tiempo actual. Si tu tiempo excede el tiempo necesario para obtener una medalla, el contador mostrará el tiempo necesario para otra medalla.

La mejor medalla que hayas obtenido será mostrada en la pantalla de elección del nivel (pág. 53) y en la pantalla de resumen de los niveles (pág. 54).

Si quieres volver a intentar jugar el nivel para obtener un mejor tiempo, oprime ⊕ en la pantalla del fin del nivel u oprime ⊕ o ⊖ para pausar el nivel y elige Continuar desde el menú de pausa.

ACCIONES

Acciones de Donkey Kong

Estas son las acciones básicas de Donkey Kong. Cuando encuentres un barril DK y liberes a Diddy Kong, él saltará hacia la espalda de Donkey Kong y le otorgará nuevas habilidades.
En el modo de dos jugadores (pág. 65), Diddy Kong no saltará automáticamente hacia la espalda de Donkey Kong. Oprime Z o B cerca de Diddy Kong para cargarlo sobre la espalda de Donkey Kong.

Caminar / Correr

Inclina ◎ hacia la izquierda o derecha para caminar. Al inclinar más ◎ en una dirección, Donkey Kong comenzará a correr.

Agacharse

Inclina ◎ hacia abajo para agacharte.

Saltar

Oprime Ⓐ para saltar. Oprime brevemente para hacer saltos cortos o mantenlo oprimido para hacer saltos más largos.

Ataque rueda

Agita el Wii Remote o Nunchuk mientras inclinas ◎ hacia la izquierda o derecha para hacer un ataque rueda.

Golpear el suelo

Agita el Wii Remote y Nunchuk mientras el personaje no se mueve para golpear el suelo. Esto aturdirá a enemigos cercanos y permitirá que Donkey Kong pueda interactuar con algunos objetos de su entorno, como las placas DK.

Soplar

Inclina la ◎ hacia abajo y agita el control Wii Remote o el Nunchuk.

Agarrar

Mantén oprimido Z o B para levantar los barriles y otros objetos o para colgarte de una liana. Suelta el botón para lanzar el barril, soltar el objeto o descolgarte de una liana.

Trepar

Mantén oprimido Z o B para colgarte de varias superficies como césped, velas y cadenas. Inclina la ◎ para trepar a lo largo de la superficie. Agita el Wii Remote o Nunchuk para golpear la superficie. Suelta el botón para descolgarte.

Barril propulsor

Cuando Diddy Kong está montado sobre Donkey Kong, mantén oprimido Ⓐ después de brincar para sostenerte en el aire por un periodo corto de tiempo.

Voltereta Kong

Cuando Diddy Kong está montado sobre Donkey Kong, agita el Wii Remote y Nunchuk mientras inclinas ◎ para dar una Voltereta Kong. Donkey Kong no dejará de rodar mientras agites el Wii Remote y Nunchuk.

Te enseñaré algo que aprendí cuando era un héroe muy querido: da una voltereta junto a un saliente y salta mientras caes. ¡El resultado es muy emocionante!

Acciones de Diddy Kong

Diddy Kong solo puede ser usado en el modo cooperativo de dos jugadores (pág. 65) y solo puede ser controlado por el Jugador 2.

Diddy Kong puede montarse en Donkey Kong si oprimes Z o B.

Si usas la configuración Wii Remote (horizontal), oprime ✚ y ① para montar a Donkey Kong. Para desmontar, oprime ✚ y ①.

Caminar / Correr

Inclina la ◎ hacia izquierda o derecha para caminar. Al inclinar más ◎ en una dirección, Diddy Kong comenzará a correr.

Agacharse

Mantén ◎ inclinado hacia abajo para agacharte.

Saltar

Oprime Ⓐ para saltar. Oprime brevemente para hacer saltos cortos o mantenlo oprimido para hacer saltos más largos.

Barril propulsor

Haz saltar a Diddy Kong y mantén oprimido Ⓐ para activar el barril propulsor de Diddy Kong. Cuando Diddy Kong está montado sobre Donkey Kong, Donkey Kong controlará el barril propulsor.

Voltereta lateral

Agita el Wii Remote o Nunchuk mientras inclinas ◎ para dar una voltereta lateral.

Cacahuatola

Agita el Wii Remote o Nunchuk para disparar la Cacahuatola de Diddy Kong.

Diddy Kong puede seguir disparando la Cacahuatola cuando se encuentra montado sobre Donkey Kong.

Brincotrabucazo

Agita el Wii Remote y Nunchuk para disparar la Cacahuatola de Diddy Kong cuando este se encuentre en el suelo y así crearás pequeños temblores. Estos temblores aturdirán a los enemigos cercanos y permitirán que Diddy Kong interactúe con objetos en su entorno como las placas DK.

Soplar

Inclina ◎ hacia abajo y agita el control Wii Remote o el Nunchuk.

Agarrar

Mantén oprimido Z o B para levantar los barriles y otros objetos o para colgarte de una liana. Suelta el botón para lanzar el barril, soltar el objeto o descolgarte de una liana.

Trepar

Mantén oprimido Z o B para colgarte de varias superficies como césped, velas y cadenas. Inclina ◎ para trepar a lo largo de la superficie. Agita el Wii Remote o Nunchuk para golpear la superficie. Suelta el botón para descolgarte.

Acciones de Rambi

En algunos niveles podrás encontrarte con Rambi, el rinoceronte, quien te ayudará en tu misión. Puedes hacer a Rambi moverse y saltar tal y como lo haces con Donkey Kong, pero Rambi también puede hacer más cosas.

Para usar a Rambi, encuentra una caja que tenga el logotipo de Rambi. Salta sobre la caja y golpea el suelo para liberar a Rambi.

Para montar a Rambi, párate junto a él y oprime Ⓐ. Para desmontar a Rambi oprime Z o B.

Los controles para desmontar a Rambi son distintos si usas la configuración Wii Remote (horizontal). Para desmontar, mantén oprimido ✚ y ①.

Cuando Donkey Kong monta a Rambi, es invulnerable a la mayor parte de los ataques enemigos y a otros peligros gracias a la poderosa embestida de Rambi.

Agita el Wii Remote o Nunchuk para que Rambi pueda golpear el suelo.

Agita el Wii Remote o Nunchuk mientras inclinas ◎ hacia la izquierda o derecha para que Rambi de una embestida.

Vagonetas mineras

Si estás sobre una vagoneta minera, puedes saltar o agacharte (pág. 57) para evitar obstáculos.

En algunos niveles en los que hay vagonetas, Donkey Kong salta sin la vagoneta. En estos niveles debes saltar en el momento justo para poder caer de nuevo sobre la vagoneta.

Barril cohete

Los barriles cohete controlan su propia dirección al volar. Tras montar uno, debes oprimir Ⓐ repetidamente para encenderlo. Una vez en el aire, debes oprimir o mantener oprimido Ⓐ para aumentar la velocidad. Suelta Ⓐ para disminuir la velocidad.

¿Qué es eso de usar cohetes? En mis tiempos, siempre teníamos que caminar cuesta arriba para viajar por la isla.

Barriles

Barril normal	Estos barriles son ideales para lanzarlos hacia los enemigos u otros objetos de tu entorno.
Barril DK	Los barriles marcados con "DK" tienen a tu amigo dentro. Rompe este barril para liberarlo. Al romperse, este barril también llenará tus corazones vacíos.
Barril cañón	Estos barriles están marcados con una flecha blanca. Brinca dentro de ellos y oprime Ⓐ para ser disparado sobre vacíos y para alcanzar largas distancias.
Barril bomba	Los barriles marcados con una explosión blanca te lanzarán de forma automática si entras dentro de ellos.
Barril sorpresa	Encontrarás a este barril al final de cada nivel. Si lo tomas en el momento indicado, serás recompensado con uno de estos objetos:

Racimo de plátanos

Contiene cinco plátanos

Moneda plátano

Recibirás una moneda plátano

Globo rojo

Te otorga una vida extra

Icono DK

Recibe un objeto al azar. Agita los controles para recibir más de un objeto

Nota: algunos barriles cañón tienen una marca de calavera. Estos barriles desaparecen una vez usados.

OBJETOS NORMALES Y DE COLECCIÓN

Objetos normales y de colección

Plátanos	Esta fruta amarilla es el motivo por el cual Donkey Kong emprende su aventura. Consigue 100 plátanos y recibirás un globo rojo.
Monedas plátano	Consigue estas monedas para comprar cosas en la Tienda de Cranky Kong.
Letras K-O-N-G	Si tras completar un nivel consigues las cuatro letras, recibirás un icono de letras K-O-N-G (pág.53).
Piezas de rompecabezas	En cada nivel hay piezas de rompecabezas ocultas. Usa todas las habilidades de Donkey Kong y Diddy Kong para encontrarlas.
Globos rojos	Los globos rojos te dan una vida extra.
Corazones	Sirve para llenar uno de los corazones vacíos de Donkey Kong o Diddy Kong.

Dicen y dicen por ahí que algo bueno pasa si encuentras las cuatro letras K-O-N-G y las piezas de rompecabezas. ¡¿Qué esperas para buscarlas?!

TIENDA DE CRANKY KONG

Cranky Kong, el gruñón abuelo barba blanca de Donkey Kong, ha instalado una tienda en cada mundo para vender objetos y ayudar a Donkey Kong. Cranky Kong suele hablar sin parar sobre cualquier cosa, pero no dejes de prestar atención a lo que dice, pues además de darte sueño, también te da sabios consejos.

Un globo rojo	Concede una vida extra.
Tres globos rojos	Concede tres vidas extra.
Siete globos rojos	Concede siete vidas extra.
Squawks	Squawks te ayuda a encontrar piezas de rompecabezas.
Corazón extra	Añade un corazón extra a tu energía. Este efecto durará hasta que termines o salgas del nivel.
Jugo de plátano	Este objeto te hace invulnerable. Aun así, evita ser dañado porque su efecto se agotará.
Llave del mapa	Usa esta llave para abrir caminos cerrados en la pantalla del mapa.

MODO DE DOS JUGADORES

Cuando juegues con otro jugador, debes tomar en cuenta que la forma de jugar es distinta a cuando juegas solo.

Si tu personaje pierde una vida, oprime 1 para usar un globo y volverás flotando en un barril DK.

Cuando el barril toque al otro personaje, se romperá y podrás seguir jugando. Para flotar hacia el personaje del otro jugador, agita tu Wii Remote y Nunchuk. También puedes romper un barril DK que hayas encontrado en un nivel para que vuelva el otro personaje.

Nota: cada jugador usará uno de los globos compartidos.

Si Diddy Kong se encuentra montado sobre Donkey Kong, será Donkey Kong quien controla el movimiento, incluyendo las situaciones en las que se monta a Rambi, los barriles cohete, vagonetas mineras, así como cuando se usa el barril propulsor de Diddy Kong (pág. 59). Cuando Diddy Kong no está sobre Donkey Kong, cualquier personaje puede controlar a Rambi, a los barriles cohete y a las vagonetas mineras.

Tanto Donkey Kong como Diddy Kong deberán subir a los barriles cohete, vagonetas mineras y barriles bomba para poder activarlos.

Si Donkey Kong y Diddy Kong se separan y un personaje sale de la pantalla, ese personaje volverá a la pantalla de manera automática al transcurrir algunos segundos.

CONSEJOS DE CRANKY

1 Explora todos los rincones de cada nivel para encontrar todos los secretos. Esos traviesos Tikis no han encontrado todo lo que hay oculto en esta isla.

2 Si te extravías, sigue siempre hacia la derecha... ¿O era hacia la izquierda? Quizás arriba... Disculpa, suelo olvidar algunas cosillas, ji, ji.

3 Algunos enemigos son demasiado fuertes como para ser derrotados con un simple salto. Intenta todo tipo de acciones cuando te topes con un enemigo nuevo. Intenta golpear el suelo. Mejor aún, ¡usa algo de mi tienda!

4 Consigue todos los plátanos que puedas. Si obtienes suficientes, recibirás un globo extra. No sabría decirte cuántos plátanos necesitas, pues soy tan fuerte que... ¡jamás he necesitado ni un solo globo!

5 Quizás Donkey Kong sea muy fuerte, pero no es el único simio en el barril. Necesitará de la ayuda de Diddy Kong para llegar a esos lugares difíciles de alcanzar.

SUPERGUÍA

Si se te dificulta el terminar un nivel y pierdes cierta cantidad de vidas, un cerdito consejero aparecerá y te ofrecerá la ayuda de Super Kong para completar el nivel.

Para activar el Superguía, colócate enfrente del cerdito consejero, oprime + y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Cuando el Superguía esté activado puedes oprimir + en cualquier momento para retomar el control del personaje. A pesar de que controlarás al personaje no podrás obtener ningún objeto. Cuando el Superguía es utilizado para completar un nivel, solamente podrás abrir el camino hacia el siguiente nivel. No recibirás ninguna recompensa (pág. 63) y el icono del nivel permanecerá de color rojo, en lugar de cambiar a azul. Una vez que hayas completado el nivel por tu cuenta, el icono del nivel se volverá azul.

¿Super Kong? Bah, ¡pamplinas! ¡Yo puedo hacerlo mejor y con los ojos cerrados! Por cierto, ¿sabes dónde he dejado mis anteojos?